NIGHT GUNNER is an action packed arcade game based upon a Second World War scenario. You are the gunner and bomb aimer whose task is to defend your plane against enemy attack and destroy the ground forces in each of the challenging missions. The rewards are high for the expert marksman, but beware! the battle becomes tougher with each new mission.

LOADING: RUN"NG (ENTER)

When the program has loaded the user is prompted for a Softlock security code. The response code is found in the table on page 10 of the instructions, and the reply is entered using keys 0 - 9 and ENTER. The program allows 3 attempts for the number to be entered correctly. The game is now ready for playing.

OPTIONS

The game options are set using the number keys during the title page.

1. Number of players: 1 or 2
2. Player 1 : 4 skill levels
3. Player 2 : 4 skill levels

Controls

Plane/sight movement: Joystick or cursor keys

Fire:	Fire button or space bar
Hold:	Tab
Abort:	Escape

SCREEN DISPLAY

The score and number of lives for each player is shown at the top of the screen, player 1 on the left and player 2 on the right. The high score is displayed in the centre of the panel.

PANEL INFORMATION

The status panel at the bottom of the screen displays the following information:
The time remaining for each mission is displayed in the left most window, 'T' indicates time to target, 'B' indicates bombing time. The next window indicates a hit which is accompanied by a red border. Damage is displayed on the plane in the centre of the panel:
Green: = all clear, Yellow: = damaged, Red: = destroyed.

Plane height (when applicable) is shown to the right of the status plane. Ammunition stocks are shown on the right.
Two warning lights are available, the 'TUR' light indicates when the turret has been damaged or destroyed, whilst the 'ALT' light provides a quick guide to the height.

GAME PLAY

Plane defend: You must defend your plane against the attacking fighters on the flight to and from the bombing target by shooting them down. The gun sight is moved by using the keyboard or joystick and guns fired by using the space bar or fire button. Just like a real gun, there is a time delay from when the bullet is fired to when it hits the target. This has to be allowed for by aiming the gun in front of the moving target. Points are scored for enemy planes, barrage balloons and the bonus plane.
Bombing or rocket ground attack: Each mission alternates between high level bombing targets and low-level rocket attacks. The bombing/rocket sight allows for your plane's movement when aiming at the targets but you have to make allowances for moving targets. The amount scored depends upon the distance the bomb or rocket is from its target.
Flak will be fired at you during ground attack missions, its accuracy dependent upon how much you weave about the sky. Long periods of straight and level flight during a bombing mission will result in you being illuminated by a searchlight. This will obscure your target and put you under very heavy fire from flak. Escape from the searchlight by manoeuvring your aircraft.
During high-level bombing, control your plane using the left, right, up and down controls. Climbing and diving will affect your aircraft speed. During rocket attacks, the pilot continually gives your height. Climb to get sufficient height and then dive onto your target, release a rocket and pull out of the dive. If you hit the ground you will lose a life.
The sight on the ultimate mission is different from all the others. Adjust your height so that the two spots on the screen form a figure 8, line up the two bars onto the centre of the towers and release your bomb.

PLANE DAMAGE

This is caused by attack from the enemy planes or being hit by flak on the bombing runs. The amount of damage being indicated

by the aircraft status symbol. Yellow areas on the status plane indicate where the plane has been damaged and red areas where it has been destroyed. If the damage is serious you will crash and lose a life. The damage can be divided into five areas: the flight deck, engines, wings, tailplane and gun turret.
Flight deck: Damage will result in random movement of the plane during ground attack missions, making bomb and rocket aiming difficult. When the flight deck is destroyed the plane will crash.
Engines: If enough engines are destroyed or damaged before the bombing run then the bombs will be dropped. If 3 or more engines are destroyed then the plane will crash.
Wings or tailplane: If these are damaged it has no effect on the performance of the plane, but if they are destroyed then the plane will crash.
Gun turret: If this is damaged the sight will not move as quickly as normal. When it is destroyed the sight has no movement but the guns can still be fired.
Although the concept of NIGHT GUNNER is based upon the Avro Lancaster four-engined bomber, it is not intended to be a simulation.

CANONNIER DE NUIT est un jeu plein d'action qui s'inspire d'un scénario de la Deuxième Guerre Mondiale. Vous êtes le canonnier ainsi que le bombardier avec pour tâches la défense de votre avion contre l'attaque ennemie et la destruction des forces au sol, pendant chacune des missions disponibles. Pour le tireur d'élite, les récompenses sont fortes mais attention – la bataille se durçit pour chaque nouvelle mission.

CHARGEMENT: RUN"NG (ENTER)

Une fois le programme chargé, l'utilisateur est incité par un message-guide à fournir un code de sécurité Softlock. Le code de réponse se trouve dans le tableau situé page 10 des consignes; la réponse est introduite en utilisant les touches 0, 9 et ENTER. Le programme autorise trois tentatives d'introduction. Le jeu est maintenant prêt à jouer.

OPTIONS

Les différentes options disponibles dans le jeu sont selectionnées en utilisant les touches numériques pendant la page titre.

1. Nombre de joueurs: 1 ou 2
2. Joueur 1 : 4 niveaux de compétence
3. Joueur 2 : 4 niveaux de compétence

Commandes

Mouvements de l'avion et du viseur:
manche ou touches curseur

Tirer:	Bouton feu ou barre espace
Verrouillage:	Tab
Abandon:	Escape

VISUALISATION SUR ECRAN

Le nombre de points marqués ainsi que le nombre de vies de chaque joueur sont indiqués en haut de l'écran, joueur 1 à gauche et joueur 2 à droite. La marque la plus élevée est visualisée au centre du tableau.

INFORMATIONS SUR TABLEAU

Le tableau "état" en bas de l'écran donne les informations suivantes. Le temps qui reste à utiliser pour chaque mission est indiqué dans la fenêtre à l'extreme gauche; 'T' est le temps pour atteindre le cible, 'B' est le temps de bombardement. La fenêtre suivante indique un coup réussi qui s'accompagne d'une bordure rouge. Des avaries sont indiquées sur le symbole au centre du tableau: Vert = pas d'avarie; Jaune = abimé; Rouge = détruit.
L'altitude de l'avion (le cas échéant) est indiquée à la droite du symbole avion. Les stocks de munitions sont indiqués vers la droite.
Il y a deux voyants d'alarme: le voyant 'TUR' montre que la tourelle a été avariée ou détruite, le voyant 'ALT' donne une indication rapide de l'altitude.

LE JEU

La défense de l'avion: Vous devez défendre votre avion contre les avions de chasse attaquant pendant le vol vers le cible du bombardement et le retour, en les abattant. Les mouvements du viseur sont commandés du clavier ou en utilisant la manche; les canons sont tirés en actionnant la barre espace ou le bouton feu. Comme c'est le cas avec un canon vrai, il y a un délai entre le tir de la balle et l'arrivée de celle-ci sur le cible. Il faut en tenir compte en visant devant le cible en mouvement. Des points sont marqués pour des avions ennemis, des ballons de protection ainsi que pour l'avion 'bonus.'
Le bombardement et l'attaque au sol aux fusées: Dans chaque mission il y a alternance entre le bombardement de cibles de haute altitude et l'attaque au sol aux fusées à bas niveau. Le viseur combiné bombes/fusées tient compte des mouvements de votre avion en visant les cibles mais c'est à vous de tenir compte des mouvements des cibles eux-mêmes. Le nombre de points marqués dépend de la distance la bombe ou la fusée doit franchir pour atteindre le cible.
Lors des missions d'attaque au sol, vous allez rencontrer la DCA (Défense contre-avions) dont la précision dépendra de vos manoeuvres d'évasion. Lors d'une mission de bombardement, de longues périodes de vol rectiligne auront pour conséquence votre illumination par un projecteur. Celui-ci va masquer votre cible et attirera sur vous une attaque de la DCA très lourde. Il est possible de s'échapper au projecteur en manoeuvrant son avion.
Pendant le bombardement de haute altitude, naviguez votre avion en vous servant des commandes GAUCHE, DROITE, MONTEE et DESCENTE. Monter et piquer auront bien sûr une influence sur la vitesse de votre avion. Pendant les attaques à la fusee, le pilote vous indique continuellement votre altitude. Montez pour atteindre une altitude suffisante, puis piquez sur le cible, lâchez une fusée et sortez de la piquée. Si vous touchez le sol vous perdrez une vie.
Pour la mission ultime, le viseur est différent de tous les autres. Réglez votre altitude afin que les deux points sur l'écran forment un 8, alignez les deux barres sur le centre des tours, et lâchez votre bombe.

DEGATS A L'AVION

Des avaries peuvent résulter d'une attaque des avions ennemis ou des atteintes de la DCA lors des missions de bombardement: l'importance des dégats étant indiquée par le symbole montrant l'état de l'avion. Les parties abimées de l'avion se montrent en jaune sur le symbole, les parties détruites en rouge. Au cas où les degats sont graves vous vous écrasez et perdrez une vie. Les zones qui sont susceptibles aux dégats sont cinq: le poste de pilotage, les moteurs, les ailes, l'empennage et la tourelle.
Poste de pilotage: Des avaries auront pour résultat des mouvements aléatoires de l'avion durant les missions d'attaque au sol, ce qui rend difficile la visée des bombes et des fusées. Si le poste de pilotage est détruite, l'avion s'écrase.
Moteurs: Si un nombre suffisant de moteurs sont détruits ou abimés avant la mission de bombardement les bombes seront lâchées. Lorsque trois moteurs ou plus sont détruits l'avion s'écrase.

Ailes ou empennage: Si ceux-ci sont abimés il n'y aura pas d'influence sur les performances de l'avion, mais au cas où il sont détruits l'avion s'écrase.
Tourelle: Lorsque celle-ci souffre des dégats les mouvements du viseur sont moins rapides que d'habitude. Si la tourelle est détruite le viseur ne bouge plus mais l'on pourra toujours tirer les canons.
La conception de CANONNIER DE NUIT se base sur le bombardier Avro Lancaster à quatre moteurs, mais ne devra pas etre considérée comme une simulation.

Pour recevoir des informations sur d'autres jeux D.I., envoyer une enveloppe timbrée à DIGITAL INTEGRATION, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ, Royaume-Uni. Telephone Camberley, Royaume-Uni (0276) 684959.

Night Gunner ist ein aktionsgeladendes Spielhallen-Spiel, beruhend auf den Szenen aus dem II. Weltkrieg. Sie sind Bordschütze und Bombenschütze, dessen Aufgabe es ist, seine Maschine gegen feindliche Angriffe zu verteidigen und die Streitkräfte am Boden in anspruchsvollen Einsätzen zu zerstören. Für gute Schützen ist die Belohnung hoch, aber hüten Sie sich! Die Schlacht wird bei jedem neuen Einsatz schieriger.

LADEN: RUN"NG (ENTER)

Nachdem das Programm geladen wurde, wird der Benutzer um einen Softlock Sicherheitscode gebeten. Der Antwortcode ist in der Tabelle auf Seite 10 der Anleitung zu finden, und die Antwort wird mit den Tasten 0-9 und ENTER eingegeben. Bei diesem Programm sind 3 Versuche zur richtigen Eingabe der Nummer möglich. Dann kann mit dem Spiel begonnen werden.

OPTIONEN

Die Spieloptionen werden mit den Nummerntasten während der Titelseite eingestellt:

1. Anzahl Spieler: 1 oder 2
2. Spieler 1: 4 geschicklichkeitsstufen
3. Spieler 2: 4 geschicklichkeitsstufen

BEDIENUNGSELEMENTE

Maschinen-/Visierbewegung:
Joystick oder Cursortasten

Feuer:	Fire Knopf oder Leertaste
Halten:	Tab
Abbruch:	Escape

BILDSCHIRMANZEIGE

Die Punktezahl und die Anzahl Leben für jeden Spieler erscheinen oben auf dem Bildschirm, für Spieler 1 links und Spieler 2 rechts. Die hohe Punktezahl erscheint dann in der Mitte.

INFORMATIONEN AUF DER TAFEL

Die Zustandstafel unten auf dem Bildschirm enthält folgende Informationen:

Die Zeit, die für jeden Einsatz verbleibt, wird im Fenster ganz links angezeigt, 'T' bedeutet Zeit bis zum Ziel, 'B' bedeutet Bombenabwurfzeit. Das nächste Fenster gibt Treffer an, be gleitet von einem roten Rand. Schäden an der Maschine werden in der Mitte angezeigt: grün = in Ordnung, gelb = beschädigt, rot = zerstört. Die Flughöhe (falls zutreffend) erscheint rechts vor der Zustands maschine. Der Munitionsbestand erscheint rechts.

Zwei Warnleuchten stehen zur Verfügung, die Leuchte 'TUR' zeigt an, wenn der Geschützturm beschädigt oder zerstört wurde, während die Leuchte 'ALT' einen schnellen Hinweis auf die Höhe gibt.

SPIELEN

Maschine verteidigen: Sie müssen Ihre Maschine gegen die angreifenden Kampfflugzeuge beim Flug zum Abwurfziel und nach Hause verteidigen, indem Sie sie abschießen. Das Ge schützvisier wird mit der Tastatur oder dem Joystick bewegt, die Geschütze mit der Leertaste oder dem Feuerknopf. Genau wie bei einem echten Geschütz entsteht eine Zeitverzögerung zwischen dem Abfeuern des Geschosses und dem Treffen des Ziels. Das ist beim Zielen des Geschützes auf das sich bewegendes Ziel zu berücksichtigen. Für feindliche Flugzeuge und Fesselballons erhalten Sie Punkte und die Bonusmaschine.

Bombenabwurf oder Flugkörperangriff von Bodenzielen: jeder Einsatz wechselt ab zwischen Bombenzielen aus großer Höhe und Flugkörperangriffen aus niedriger Höhe. Das Bomben-/Flugkörpervisier berücksichtigt die Bewegung Ihrer Maschine beim Zielen auf die Ziele, jedoch müssen Sie die Bewegung der Ziele berücksichtigen. Die Punktezahl hängt von der Entfernung der Bombe oder des Flugkörpers vom Ziel ab.

Während der Bodenangriffe werden Sie von Flak beschossen. Die Genauigkeit hängt davon ab, wie Sie beim Flug manövrieren. Längere Geradflüge oder Fliegen auf einer Höhe während des Beschusses bringt Sie in einen Suchscheinwerfer. Damit verlieren Sie Ihr Ziel, und sie geraten unter starken Beschuß von der Flak. Weichen Sie den Suchscheinwerfern durch Manövrieren Ihrer Maschine aus.

Beim Bombenabwurf aus großer Höhe steuern Sie Ihre Maschine mit den Bewegungen links, rechts, auf und ab. Steig- und Sinkflug wirken sich auf Ihre Fluggeschwindigkeit aus. Bei Angriff mit Flugkörpern erhalten Sie Ihre Höhe ständig vom Piloten. Steigen Sie auf
ausreichende Höhe und steuern dann im Sinkflug Ihr Ziel an, lösen Sie einen Flugkörper aus und verlassen dann den Sturzflug. Wenn Sie den Boden berühren, verlieren Sie ein Leben.

Das Visier beim endgültigen Einsatz ist anders als sonst. Stellen Sie Ihre Höhe so ein, daß die beiden Punkte auf dem Bildschirm eine Acht bilden, richten Sie die beiden Striche auf die Mitte der Geschütztürme aus und lösen Sie die Bombe aus.

MASCHINENSCHADEN

Dieser wird durch Angriff feindlicher Maschinen verursacht oder wenn Sie von der Flak beim Bombenabwurf getroffen werden. Die Stärke des Schadens wird vom Zustandssymbol für die Maschine angezeigt. Gelbe Bereiche im Zustandssymbol zeigen, wo die Maschine beschädigt wurde, rote, wo sie zerstört wurde. Bei ernsten Schäden stürzen Sie ab und verlieren ein Leben. Der Schaden kann in fünf Bereiche unterteilt werden: Flugdeck, Triebwerke, Tragflächen, Heckflosse und Geschützturm.

Flugdeck: Durch Schäden am Flugdeck wird die Bewegung der Maschine bei Bodenangriffen regellos, was das Zielen von Bomben und Flugkörpern erschwert. Wenn das Flugdeck zerstört ist, stürzt die Maschine ab.

Triebwerke: Wenn genug Triebwerke zerstört oder beschädigt werden, bevor Sie Bomben abwerfen, werden die Bomben abgeworfen. Wenn drei oder mehr Triebwerke zerstört sind, stürzt die Maschine ab.

Tragflächen oder Heckflosse: Wenn diese beschädigt sind, wirkt sich dies auf die Leistung der Maschinen nicht aus, wenn Sie jedoch zerstört sind, stürzt die Maschine ab.

Geschützturm: Wenn dieser beschädigt ist, bewegt sich das Visier nicht so schnell wie normal. Wenn er zerstört ist, bewegt sich das Visier nicht, jedoch lassen sich die Geschütze noch abfeuern.

Obleich das Konzept von NIGHT GUNNER auf dem viermotorigen Avro Lancaster Bomber beruht, handelt es sich nicht um eine Simulation.

Einzelheiten über andere D.I. Spiele erhalten Sie gegen Einsendung eines frankierten Umschlages an DIGITAL INTEGRATION, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ. Telefon: Camberley (England) (0276) 684959.